

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Станция юных натуралистов Волоконовского района
Белгородской области»

Сборник игр «Играя учимся»

Составитель:
Щепкина Ирина Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

п. Волоконовка, 2022

Содержание

Дидактические игры.....	с. 3
Ролевые игры.....	с. 9

ДИДАКИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«Что изменилось?»

Найти цветок данного растения, узнать, что изменилось во внешнем виде растения.

Оборудование: карточки раннецветущих растений, у которых снимаются цветы.

Правило: педагог раздаёт по командам карточки раннецветущих растений. Дети должны верно соединить цветок с основным стебельком. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием быстрее и верно.

«Живая и неживая природа»

Игра проводится для ознакомления с понятиями живой и неживой природы.

Цель игры: Подвести детей к тому, что вся природа делится на живую и неживую, расширить кругозор детей.

Оборудование: тетради или листы бумаги, карандаши.

Содержание игры: Дети рисуют на бумаге квадраты.

В первый квадрат зарисовывают или записывают отгадки, которые начинаются с согласной буквы. Во второй квадрат - отгадки, которые начинаются с гласной.

ЗАГАДКИ:

Шумит он в поле и в саду,

А в дом не попадёт,

И никуда я не пойду,

Покуда он идет./дождь/

Раскаленная стрела

Дуб свалила у села./молния/

Была рожком, стала кружком./луна/

В небе подсолнух:

Весь год цветёт,

А семян не даёт./солнце/

Стоит Егорка в красной Ермолке,

Кто ни пройдет, всяк поклон отдаёт./ягода/

Лесом катится клубок,

У него колючий бок,

Он охотится ногами

За жуками, мотылями./ёж/

Что это за девица,

Не швея, не мастерица.

Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год./ель/

Он совсем не хрупкий,
Спрятался в скорлупке.
Заглянешь в середину,
Увидишь сердцевину.
Из плодов он твёрже всех
Называется .../орех/

«Зимующие перелётные птицы»

Педагог каждому ребёнку даёт картинку с названием птицы: кому перелётной, кому зимующий. Например: *цапля, снегирь, кукушка, ворона, ласточка, дятел, журавль, соловей, сова, попугай, клёт и т. д.*

По команде ведущего зимующие птицы должны собраться в одну стаю, а перелётные – в другую. Затем каждая стая смотрит, нет ли чужих, а если есть, то с криком выдворяют.

Итак, у нас все перелётные птицы собрались в стаю и готовы к отлёту. Игру можно повторить несколько раз.

«ВЕРШКИ И КОРЕШКИ»

Игровые действия: хлопаем в ладоши, поднимаем руки вверх.

Правило: хлопать или поднимать руки можно только по сигналу педагога.

Педагог называет разные культурные растения. Если у них можно есть верхушки, то учащиеся поднимают руки вверх. А если мы едим корешки, то дети хлопают в ладоши по сигналу учителя все вместе.

Например, капуста, морковь, лук, картофель, укроп, овёс, кукуруза, салат, цветная капуста, рожь, брюква, помидоры, хрен.

«Найди птицу»

А сможете ли вы узнать птиц по характерному признаку, по их делам?

Команды получают карточки.

Птица-рыболов	соловей
Птица-плотник	ласточка
Лесная кошка	поползень
Птица-строитель	баклан
Птица-акробат	иволга
Пернатый солист	кукушка
Ночной хищник	дятел
Легкомысленная мамаша	сова

Обучающиеся с помощью стрелок соединяют признаки и названия птиц.

Ответы:

Птица-рыболов – баклан. Баклан прекрасно ныряет на глубину до 5 метров и плавает так быстро под водой, что от него трудно уйти и самой ловкой

рыбке. Каждая птица съедает в день 700-800г рыбы. Бакланы воруют рыбу из сетей, охотятся на нее вблизи берегов и в море.

Птица-плотник дятел. Дятлы долбят кору деревьев целыми часами, доставая оттуда насекомых, поэтому и говорят: «Заладил, как дятел».

Лесная кошка иволга. Иволга действительно умеет кричать кошкой. А перед грозой иволга обычно сидит на макушке самого высокого дерева среди густой зелени, издавая звуки, напоминающие игру на флейте.

Птица-строитель ласточка. Самым искусным строителем считают ласточку. Гнезда ласточек-саланган съедобны. Они построены из слюны. Из этих гнезд варят суп.

Птица-акробат поползень. Поползень лазает по деревьям вниз головой.

Пернатый солист соловей. Об этой птице говорят: «В лесном оркестре он первая скрипка – самая трепетная и самая звонкая».

Ночной хищник сова. Совы глотают мышей целиком.

Легкомысленная мамаша. Кукушка.

«Какие мы деревья»

Педагог должен иметь мяч или мягкую игрушку.

Педагог называет дерево и бросает мяч детям, которые сидят за партой. Он может называть лиственные и хвойные деревья.

НАПРИМЕР: липа, кедр, дуб, лиственница, сосна, ясень, берёза, ель, вяз, осина, пихта, ива, тополь, клён, ольха.

Дети ловят мяч и возвращают его педагогу вместе с ответом. Они называют, к какой группе относится данное растение /к лиственным или хвойным/.

Дети не должны думать более 10 секунд. Если ребёнок не знает, или затрудняется назвать ответ, то он возвращает мяч педагогу. Педагог бросает его другому ребёнку.

НАПРИМЕР: дуб - лиственное, сосна - хвойное ...

Игра с мячом может проводиться по темам: "Разнообразие животного мира", "Съедобные и несъедобные грибы", "Зимующие и перелётные птицы", "Разнообразие растительного мира", "Дикие и домашние животные", т.е. по всем темам, где есть классификация. Например: щука - рыба, лягушка - земноводное, ворона - птица.

«Да – нет»

Педагог делит детей на 3 - 4 группы. Дети садятся кружком и должны работать сообща, в группе.

Педагог загадывает для каждой группы животное. Детям даётся (по желанию педагога) 10, 8, 7, 5 попыток. Если ребята играют не первый раз, то количество попыток должно уменьшаться. Первый раз - пробный, педагог учит детей играть, а затем загадывает командам животное. Дети задают вопросы, на которые педагог может ответить только словами "да" или "нет". Команды задают вопросы педагогу по очереди. НАПРИМЕР: Животное - лось.

Вопросы детей: Ответы педагога:

Это насекомое? Нет.

Это зверь? Да.

Он живет в наших лесах? Да.

Он хищный? Нет.

Он травоядный? Да.

У него длинный хвост? Нет.

Он быстро бегает? Да.

Это лось? Да.

Примечание: Количество правильных ответов может быть записано на доске по командам.

Такая игра может проводиться по темам: «Растения», «Комнатные растения» и т.д.

«Найди третье слово»

Игра может проводиться устно и письменно. Дается 2 слова, надо найти третье. Первое слово обозначает животное, второе - растение, а третье - природную зону, где живут эти живые существа.

РАСТЕНИЕ ЖИВОТНОЕ ПРИРОДНАЯ ЗОНА

водоросли тюлени ?

карликовая берёза ? тундра

? медведь зона лесов

мак дрофа ?

? верблюды пустыня

кипарис ? побережье Чёрного моря

морской конёк, медуза, ...

«Найди, о чем расскажу?»

Найти предметы по перечисленным признакам. Называть отгадку можно только по просьбе педагога.

Предметы должны быть расставлены на столе перед обучающимися / комнатные растения/. Игра может проводиться во время экскурсии на поле или луг. В этом случае учащиеся показывают растение прямо на поле по просьбе педагога.

Педагог подробно описывает предмет, его характерные признаки. Учащиеся отгадывают его и по просьбе педагога показывают. Если дети не справились с заданием, то педагог помогает им.

«Земля, вода, огонь, воздух»

Игроки становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий

отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахая руками. Затем мяч возвращают водящему. Проигравший выбывает из игры.

«Птицы, рыбы, звери»

Педагог бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Кто где живёт»

У педагога картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Педагог показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку педагогу.

Игра «Светофор»

Оборудование: набор из цветных кружков (красного, жёлтого, зелёного) для каждого ученика, набор карточек с изображением и описанием деятельности, поступков человека на природе.

В ходе игры все участники получают по три кружка: красный, жёлтый, зелёный. Ведущий поясняет, что каждый цвет имеет своё значение. Так же, как и светофор на проезжей части дороги, наш экологический светофор, зажигая красный свет, запрещает, жёлтый – предупреждает, а зелёный – разрешает.

На видном месте вывешивается таблица, напоминающая о значении цветов – сигналов экологического светофора.

Красный – запрещает действие, приносящее вред окружающей среде и жизни людей.

Жёлтый – предупреждает об осторожности, чтобы как можно меньше нанести вреда природе.

Зелёный – разрешает и поощряет действия, помогающие растениям, животным.

Педагог зачитывает описание поступка человека на природе, демонстрирует детям соответствующий рисунок. Участники игры должны оценить тот или иной поступок, подняв по сигналу педагога один из имеющихся кружков, – включить тот или иной сигнал экологического светофора.

«Четвёртый лишний»

Обучающиеся должны назвать лишнего в строке и дать объяснение

заяц, ёж, лиса, шмель;

трясогузка, паук, скворец, сорока;
бабочка, стрекоза, енот, пчела;
кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
пчела, стрекоза, енот, пчела;
кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
таракан, муха, пчела, майский жук;
стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

«Летает, плавает, бегаёт»

Педагог показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

«Выбери нужное»

На столе рассыпаны предметные картинки. Педагог называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

«Цепочка»

У педагога в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала педагог, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Летает – не летает»

Педагог перечисляет названия зверей и птиц. Дети машут «крыльями», если названа птица, и не поднимают рук, если ведущий назвал другое животное. (Голубь, медведь, синица, тигр, заяц, дятел, лось, воробей, лиса, хомяк, сокол, орел)

Сценка «Пчела и Пролеска»

Автор. Под густыми елями ещё лежат сугробы, а на полянке, где снег растаял, показались маленькие цветочки. словно кто-то разбросал ярко-голубые звёздочки. На цветок присела пчела.

Пчела. Здравствуй, Пролеска! Давно тебя не видела. всю зиму я проспала, соскучилась.

Пролеска. И я рада, что ты меня не забыла, в гости пришла.

Пчела. Жаль, что цветёшь ты недолго. Чуть больше недели.

Пролеска. Зато всю эту неделю я буду радовать своей красотой обитателей леса и тебя тоже.

Сценка «Девочка и медведь»

Девочка: Миша, расскажи, как ты весну чуть не проспал!

Медведь:

Без забот и без тревоги

Спал я в тепленькой берлоге.

Спал всю зиму до весны

И, конечно, видел сны.

Девочка:

Вдруг проснулся косолапый.

Слышит – каплет.

Медведь:

Вот беда!

В темноте пошарил лапой

И вскочил – кругом вода!

Девочка: Заспешил медведь наружу

Медведь: Заливает! Не до сна!

Девочка: вылез он и видит:

Медведь: Лужи! Тает снег! Пришла весна!

Сценка «На лесной полянке»

(дети в масках-шапочках разыгрывают сценку)

Белка: Ой, ежонок, какой ты колючий!

Еж: Да, шубка у меня колючая. Но, имея такую шубку, никого не боюсь. Появится опасность – свернусь в клубок – попробуй-ка тронь меня, сразу получишь тысячу уколов.

Белка: А родился ты тоже с иголками?

Еж: Ежи рождаются без иголок и слепые. На розовом теле у нас только множество бугорков. Иголки на их месте появляются через несколько часов. Сначала они мягкие и светлые: но постепенно твердеют и темнеют. Иголки мои растут очень быстро.

Белка: А я тоже родился голым и слепым. Но в нашем дупле мне не было холодно, потому, что моя заботливая мама согревала меня и укутывала мягкой подстилкой.

Заяц: а я свою маму не помню! И дома у меня нет!

Белка: Как это? Почему?

Заяц: Я родился прямо на земле сразу зрячим, покрытым шерстью. Мама меня покормила молоком, оставила под кустом и убежала.

Еж: И тебе не хотелось есть?

Заяц: Нет, молоко у мамы питательное и жирное, поэтому 3-4 дня я не голоден.

Белка: А как же на следующие дни?

Заяц: А я когда захочется, есть, начинаю передвигаться, оставляя пахучий след от лап. По этому следу меня находит любая зайчиха и кормит молоком. И опять на 3-4 дня. А когда я подрасту, я начинаю питаться травой.

«Ходят капельки по кругу»

Педагог предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Педагог говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать. Полетели капельки на землю... Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало поодиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, проходим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

Распределение плодов по цвету

Педагог предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое – с жёлтым, а третье – с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Педагог и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

Распределение плодов по форме и вкусу

Педагог предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые – на одно блюдо, продолговатые – на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу – на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое – несладкие. Вини-Пух радуется – он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? – говорит воспитательница. – Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»